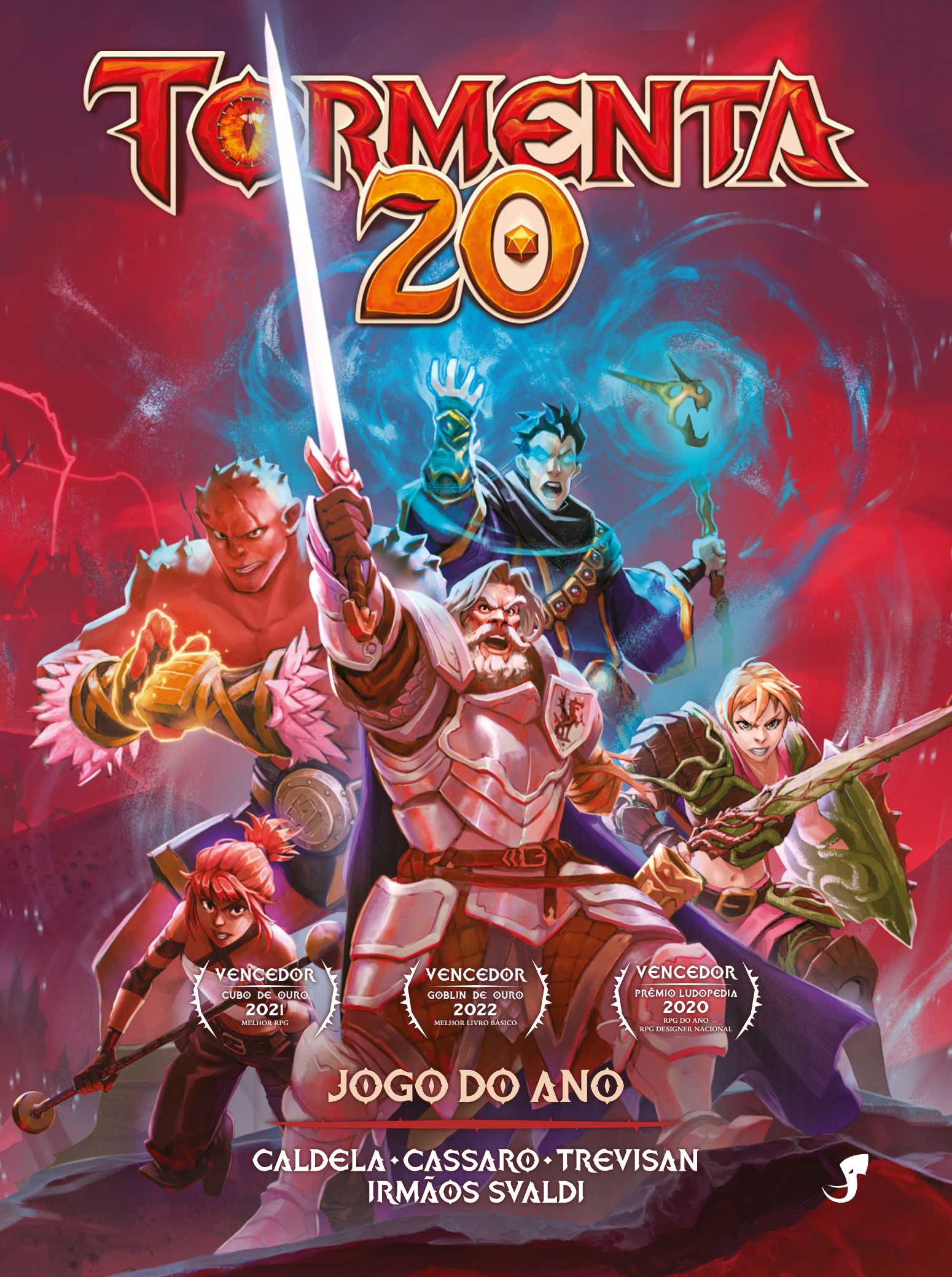
TORMENTA 20



VENCEDOR
CUBO DE OURO
2021
MELHOR RPG

VENCEDOR
GOBLIN DE OURO
2022
MELHOR LIVRO BÁSICO

VENCEDOR
PRÊMIO LUDOPEDIA
2020
RPG DO ANO
RPG DESIGNER NACIONAL

JOGO DO ANO

CALDELA · CASSARO · TREVISAN
IRMÃOS SVALDI

SOBRE OS AUTORES

GUILHERME DEI SVALDI

Editor-chefe da Jambô, onde foi o responsável pela publicação de mais de 200 títulos, colunista da *Dragão Brasil* e sócio fundador da Nerdz, rede de lojas geek do Sul do Brasil. Administrador pós-graduado, faixa preta de karate e ex-membro da seleção brasileira de *Magic: The Gathering*, já disputou torneios de luta e campeonatos internacionais de card games, mas achou isso tudo fácil comparado a mestrar três anos de *Guilda do Macaco*.

J.M. TREVISAN

Escritor, roteirista e editor, é um dos criadores de *Tormenta* e roteirista dos mangás *Ledd* e *Khalifor*. De 2007 a 2015 foi colaborador da revista *Rolling Stone Brasil*. Em 2008, roteirizou *Landau 66*, curta-metragem finalista do AXN Film Festival Latin America. Atualmente, é editor executivo da revista *Dragão Brasil* e produtor de conteúdo online da Jambô Editora.

LEONEL CALDELA

Romancista com mais de dez títulos publicados, incluindo a *Trilogia da Tormenta*, série composta por *O Inimigo do Mundo*, *O Crânio e o Corvo* e *O Terceiro Deus*. Também escreveu *O Caçador de Apóstolos* e *Deus Máquina*, romances de fantasia medieval em universo próprio, e *O Código Élfico*. Seus trabalhos mais recentes são a série *A Lenda de Ruff Ghanor*, o romance cyberpunk *Ozob* e o épico *A Flecha de Fogo*. É o mestre do Nerdcast RPG e da campanha *Fim dos Tempos* no canal da editora Jambô no Twitch.

MARCELO CASSARO

Quadrinhista veterano, fundou em 1995 a *Dragão Brasil*, primeira revista mensal especializada em RPG. Mais tarde seria um dos autores de *Tormenta*, o mais bem-sucedido RPG no Brasil; e 3D&T, jogo baseado em mangá e anime. Assinou HQs como *Holy Avenger*, *Victory*, *Lua dos Dragões*, *DBride: A Noiva do Dragão* e outras. Atualmente também é roteirista dos mangás nacionais *Turma da Mônica Jovem*, *Chico Bento Moço* e *Holy Avenger: Paladina*.

RAFAEL DEI SVALDI

Editor técnico de *Magic: The Gathering* e a maior autoridade de regras do jogo no Brasil, trabalha como game designer de títulos da Jambô Editora — incluindo o sucesso *Ordem Paranormal RPG* e o próprio *Tormenta20*. Formado em administração e pós-graduado em gestão de empresas, é fundador da Nerdz, loja geek do Sul do Brasil, da Battlegrounds, organizadora dos maiores torneios de *Magic* do país, e da própria Jambô.

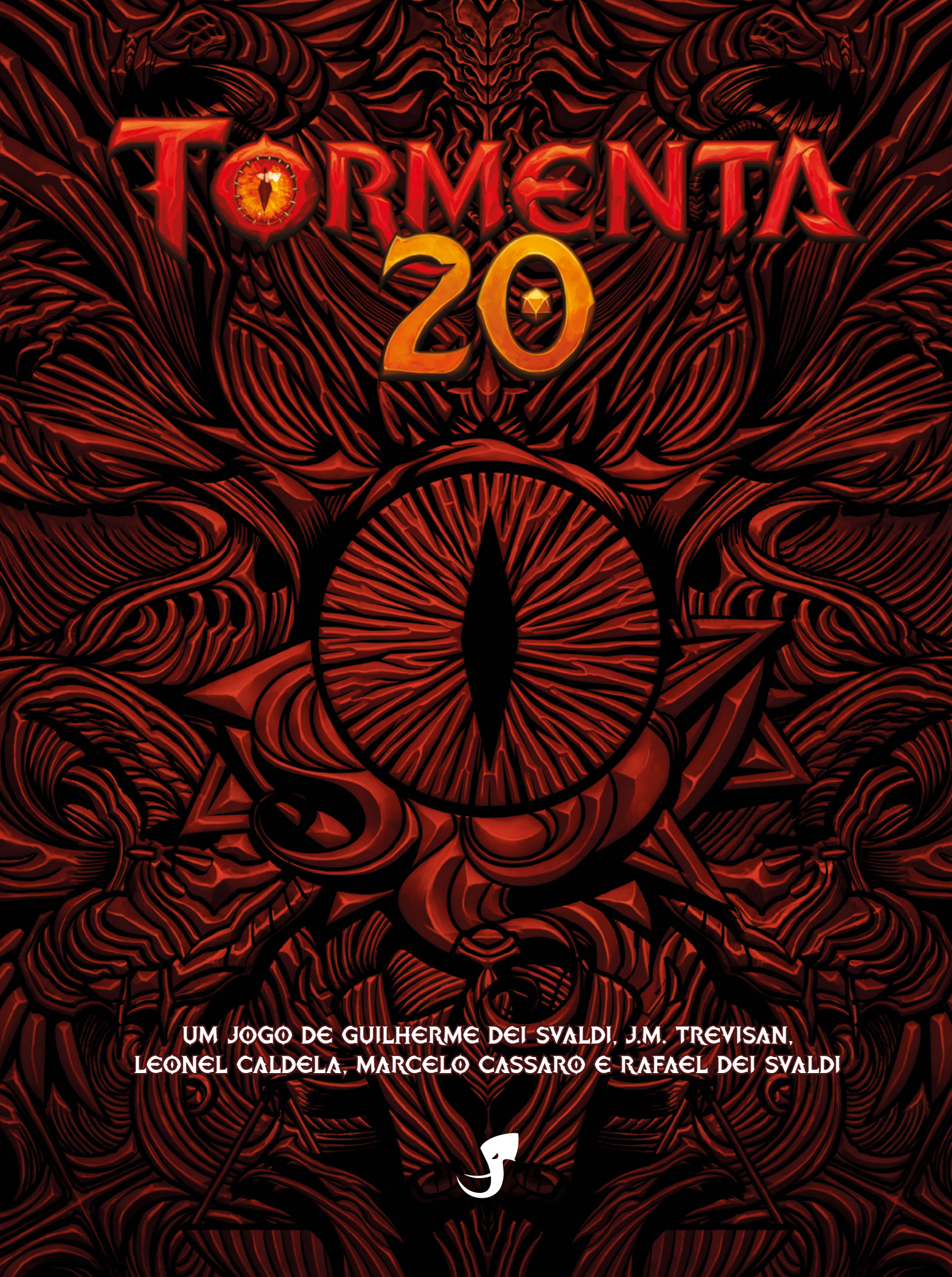
TORMENTA

O maior universo de fantasia do Brasil. Criado em 1999 como um cenário para RPG, hoje conta com dezenas de publicações, incluindo romances e histórias em quadrinhos. Em 2019, em comemoração a seus 20 anos, foi lançado o financiamento coletivo #Tormenta20 para criação do novo livro básico do jogo. Com o apoio de milhares de fãs, a campanha bateu todos os recordes de arrecadação, tornando-se a maior do país e garantindo um livro repleto de conteúdos extras — este que você agora tem em mãos.

TORMENTA
20
CALDELA • CASSARO • TREVISAN
IRMÃOS SVALDI

Lannestul
Deserto da Perdi
Cidade no Deserto
A Grande Sava
Império de Tauron
Palthar
Montes Nublados
Namalkah
Hipp
Estepe Selvagem
Cidade na Tormenta
Antiga Kor Kovith
Zakharov
Rhond
Baixo Iörvaen
Caverna do Saber
Montanha Inventível
Tiberus
Uivantes
Yuvalin
Colinas Centrais
Kannilar
Zakharin-Villent
Giluk
Garganta de Beluhga
Garganta do Troll
Altrim
Mar Negro
Smokestone (?)
Nimbarann
Barud
Nova Malpetrim
Floresta de Tollon
Valkaria
Coridrian
Deheon
O Reinado
Monte Pálidor
Thartann
Ahlen
Wynlla
Lysianassa
Horeen
Ruínas de Tyrondir
Sternachte
Galrasia
Torre de Andaluzia

O Reinado e Além



UM JOGO DE GUILHERME DEI SVALDI, J.M. TREVISAN,
LEONEL CALDELA, MARCELO CASSARO E RAFAEL DEI SVALDI

TORMENTA20

Desenvolvimento: Álvaro Freitas, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, J.M. Trevisan, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rafael Dei Svaldi, Rogerio Saladino e Thiago Rosa.

Arte da Sobrecapa: Lobo Borges.

Arte: André Vazzios, Ângelo Bortolini, Caio Monteiro, Dudu Torres, Eduardo Medeiros, Erica Awano, Erica Horita, Gustavo Torqueto, Heitor Amatsu, Henrique DLD, Jon Bosco, Leonardo Santana, Lobo Borges, Marcela Medeiros, Marcelo Cassaro, Rafael Françoi, Ricardo Mango, Ricardo Riamonde, Robson Michel, Samuel Marcelino e Ursula Dorada.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Christiano Linzmeier, Glauco Lessa, Leonel Caldela, Maria Suzana Neumann, Vitor Joenk.

Equipe da Campanha #Tormenta20: Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele, João Paulo de Sousa Pereira, Vitor Joenk, Tiago Ribeiro, Felipe M. Guerra, João Pedro Fleck, João Pedro Teixeira, Martina Dreyer.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, Andrew Frank, Cássia Bellmann, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Felipe Della Corte, Freddy Mees, Glauco Lessa, J. M. Trevisan, Karen Soarele, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Pietra Nunez, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Vinícius Mendes.

Tormenta é Copyright © 1999-2022 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 393.

Jambô

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

2ª edição: setembro de 2022 | ISBN: 978658863429-5

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

S969t
2ª ed.

Svaldi, Guilherme Dei
Tormenta20 / Guilherme Dei Svaldi [et al.]; ilustrações por Rodolfo Borges [et al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2022.
400p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Svaldi, Guilherme Dei. II. Borges, Rodolfo. III. Título.

CDU 794:681.31

SUMÁRIO

PREFÁCIO 4

INTRODUÇÃO 6
- O que é Tormenta20? 8
- Mecânica Básica 9
- Termos Importantes 11
- 20 Coisas a Saber 12

CAPÍTULO 1: CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM 14
- Conceito de Personagem 16
- Atributos Básicos 17
- Raças 18
  - Humano 19
  - Anão 20
  - Dahllan 21
  - Elfo 22
  - Goblin 23
  - Lefou 24
  - Minotauro 25
  - Qareen 26
  - Golem 27
  - Hynne 27
  - Kliren 28
  - Medusa 28
  - Osteon 29
  - Sereia/tritão 29
  - Sílfide 30
  - Suraggel 30
  - Trog 31
- Classes 32
  - Arcanista 36
  - Bárbaro 40
  - Bardo 43
  - Bucaneiro 46
  - Caçador 49
  - Cavaleiro 52
  - Clérigo 56
  - Druida 60
  - Guerreiro 64
  - Inventor 67
  - Ladino 72
  - Lutador 75
  - Nobre 78
  - Paladino 81
- Origens 85
  - Sua Própria Origem 95
- Deuses 96
- Toques Finais 106
  - Características Derivadas 106
  - Descrição 107
  - Alinhamento 109

CAPÍTULO 2: PERÍCIAS & PODERES 112
- Perícias 114
  - Acrobacia 115
  - Adestramento 115
  - Atletismo 116
  - Atuação 116
  - Cavalgar 116
  - Conhecimento 117
  - Cura 117
  - Diplomacia 118
  - Enganação 118
  - Fortitude 119
  - Furtividade 119
  - Guerra 119
  - Iniciativa 119
  - Intimidação 120
  - Intuição 120
  - Investigação 120
  - Jogatina 120
  - Ladinagem 120
  - Luta 121
  - Misticismo 121
  - Nobreza 121
  - Ofício 121
  - Percepção 122
  - Pilotagem 122
  - Pontaria 122
  - Reflexos 122
  - Religião 122
  - Sobrevivência 123
  - Vontade 123
- Poderes Gerais 124
  - Poderes de Combate 124
  - Poderes de Destino 129
  - Poderes de Magia 131
  - Poderes Concedidos 132
  - Poderes da Tormenta 136

CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO 138
- Armas 142
- Armaduras & Escudos 152
- Itens Gerais 155
- Itens Superiores 164

CAPÍTULO 4: MAGIA 168
- Regras de Magias 170
- Lista de Magias Arcanas 174
- Lista de Magias Divinas 176
- Descrição das Magias 178

CAPÍTULO 5: JOGANDO 212
- Interpretação 214
- Regras do Jogo 220
- Combate 230

CAPÍTULO 6: O MESTRE 240
- Como Mestrar 242
- Sessões, Aventuras e Campanhas 248
- NPCs 257
- Ambientes de Aventura 263
- Tempo entre Aventuras 276

CAPÍTULO 7: AMEAÇAS 280
- Construindo Combates 282
- Criaturas 282
  - Masmorras 286
  - Ermos 289
  - Os Puristas 294
  - Reino dos Mortos 297
  - Os Duyshidakk 300
  - Os Sszzaazitas 304
  - Os Trolls Nobres 307
  - Os Dragões 310
  - A Tormenta 314
- Perigos 317
- Fichas de NPCs 322

CAPÍTULO 8: RECOMPENSAS 324
- Pontos de Experiência 326
- Tesouros 327
- Itens Mágicos 333
  - Armas 335
  - Armaduras & Escudos 338
  - Poções & Pergaminhos 341
  - Acessórios 342
- Artefatos 346

CAPÍTULO 9: MUNDO DE ARTON 350
- História Parcial 352
- O Reinado 358
- Além do Reinado 370

Playtesters 392

Open Game License 393

Lista de Condições 394

Índice Remissivo 396

Ficha de Personagem 400

PODE MELHORAR!

Dois anos separam a tiragem inicial de Tormenta20 desta que você tem agora. Então aqui estou de novo, honrado com a missão de escrever um novo prefácio e desenhar novos bonequinhos.

Para os que iniciam agora a aventura, um resumo: o mundo de fantasia **Tormenta** foi concebido por mim e meus amigos em 1999, e jamais interrompido. Teve RPGs, quadrinhos, romances e streams. Em 2019, sua edição comemorativa **Tormenta20** resultaria na maior campanha brasileira de financiamento coletivo até então. Sim, **Tormenta** tem os melhores fãs. Não, a modéstia não me impede de dizer.

Quando esgotou a primeira — e enorme — tiragem impressa, nossas alternativas eram simples. Imprimir de novo, tal como era. Ou, com um bocado de trabalho, mudar coisas que funcionavam, mas podiam ser melhoradas.

Pois então. **Guilherme Dei Svaldi** nunca deixa em paz algo que se pode cutucar até ficar mais caprichado.

Você tem agora em mãos **Tormenta20 • Jogo do Ano**. Assim chamado porque **T20** venceu as três maiores premiações brasileiras para jogos de mesa: o **Cubo de Ouro**, o **Goblin de Ouro** e o **Prêmio Ludopedia**. Nossa gratidão aos envolvidos, que talvez incluam você mesmo. Valeu!

"Espera, é uma nova edição??!" Certo que não. O sistema de jogo em si não mudou, e nenhum material anterior se tornou obsoleto. Mas houve, sim, melhorias. Correções e atualizações coletadas ao longo destes dois anos. Regras complexas agora mais esclarecidas. O mesmo Tormenta20, mas melhor.

Algumas mudanças são mais notáveis. A primeira e mais radical: não existe mais a divisão "atributo e modificador de atributo". Antes você tinha Força 18, que resultava em um modificador +4. Este +4 era adicionado a ataques, danos e outros testes. É o que realmente usamos. E aquele 18, para que servia? Sejamos francos, para nada. Um número para gerar outro número. Na época escolhemos manter assim, para manter as coisas familiares. Hoje acreditamos ser uma complicação desnecessária. Força 18 soa mais bacanudo que Força +4? Talvez, para os mais saudosistas. Mas "some sua Força" é bem melhor que "some seu modificador de Força", não concorda?

Outra melhoria, mais complexa, é a chamada "Reforma Monstrográfica". Personagens jogadores e monstros tinham regras muito parecidas. É natural que os protagonistas usem mecânicas elaboradas, com mais opções — afinal, cada jogador tem apenas um personagem com que lidar. O mestre, no entanto, controla *todos* os outros caras e minas. Fichas longas e cheias de estatísticas não ajudam muito quando você movimenta quatro kobolds, seis trogs, seu rei, e um cultista de Kally com suas próprias magias, todos previstos para durar apenas um combate. Seus problemas acabaram! Monstros e NPCs são agora muito mais simples de construir e lidar.

Por fim, a transição mais relevante: os nomes na capa. Ainda somos o Quinteto, mas com nova formação. Despede-se o grande amigo **Rogério Saladino**, buscando maior atuação com HQs, terror e também RPGs, suas eternas paixões. Entra em cena **Rafael Dei Svaldi**, como se diz, já chutando com os dois pés — idealizador e mentor da Reforma Monstrográfica, entre outras novidades. Se você pertence à comunidade, já o conhece. Também sabe que ele deixará tudo mais perigoso. Sejam legais com ele!

T20 Jogo do Ano tem diferenças, mas uma coisa nunca vai mudar. Arton segue bela e forte apenas porque **você** ousa explorar suas paragens. Proteger seus povos. Combater seu mal. Amar seus deuses. Ou confrontá-los.

Nosso muito obrigado por seguir na jornada. Estaremos ao seu lado.

— Marcelo Cassaro

Arton é um sonho que você ajudou a realizar